Trocas de programas

Por JOÃO CRUZ

De entre muitas outras coisas importantes que são abordadas nas cartas que os nossos jovens leitores nos escrevem, a maioria incentiva-nos a continuar o nosso trabalho e a prosseguirmos com esta rotina semanal, desejada por todos aqueles que se dedicam a este fascinante «hobby»... E vamos continuar esta semana, respondendo e divulgando mais algumas solicitações dos nossos habituais leitores. Assim, escreveram-nos o Edgar e o José que formam o grupo Microman, da Rua Alves Redol, 53 — 4445 Ermesinde, perguntando-nos se o ATARI 1040 ST admite impressora a cores e um disco duro. A resposta é sim, como não podia deixar de ser, visto que o computador em questão tem capacidades e qualidades bem adequadas ao uso de todo o tipo de «hardware». Estes jovens desejam também saber como se terminam os jogos CAPTAIN BLOOD, DEATH WISH III, MICKEY MOUSE e enviaram a seguinte «dica», para os possuidores de um Commodore 64:0 POKE 808, 225 inutiliza as teclas RUN/STOP RESTORE, o que é muito útil pois assim ninguém pode listar um programa da nossa autoria. Da Alameda do Frejal, 365-1.º Direito — 4700 Braga, escreveu o João Miguel Silva, dizendo-nos que é possuidor de um SPECTRUM 128K+2 e que gostaria de saber como se introduzem POKES neste computador, pois pretende obter alguns para o jogo CHASE HQ que tanto o cativa. E prosseguimos com o pedido do Fernando Mário Simões, da Rua Dr. Brito-Sôsa — 3840 Aveiro, que está interessado em trocar programas com outros leitores e que procura especialmente alguém que possua o VIAGEM AO CENTRO DA TERRA e o GRAPHIC ADVENTURE CREATOR, pois ele está bastante interessado em obtê-los. De seguida temos mais um leitor habitual que deseja corresponder-se com outros jovens, para troca de mapas, Pokes e «dicas». Escrevam para o Rui Manuel, Rua Nossa Senhora do Alívio, 33 — Perosinho — 4415 Carvalhos, Vila Nova de Gaia. E para terminar por hoje, gostaríamos de alertar todos os nossos leitores que desejem participar na rubrica JUÍZES NACIONAIS desta secção, que só publicamos os trabalhos que nos enviarem, se nos remeterem uma foto de passe colorida. Aqui fica o alerta e até à próxima semana...

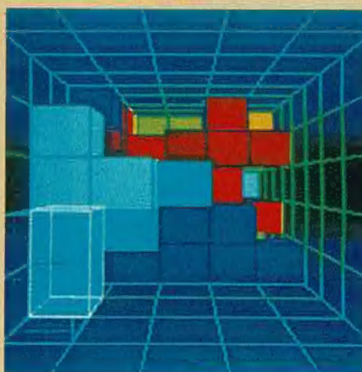
O QUE JÁ SE JOGA...



EMLYN HUGHES FOOTBALL

Terminado o «Mundial» de futebol Itália 90, eis que as empresas de videojogos colaboram de maneira a que não passe despercebido todo este evento futebolístico, alegria de milhares de adeptos da modalidade. São vários os jogos que têm vindo a surgir no micromercado, fazendo alusão, uns mais directos do que outros, à referida competição. A seu tempo falaremos deles. Mas, desta vez, vamos debruçar-nos sobre a versão para os computadores de 16-bits, de um dos melhores jogos de futebol dos 8-bits; trata-se de EMLYN HUGHES INTERNATIONAL FOOTBALL. E o que há a acrescentar a mais esta versão? Bom, há apenas que dizer que ela está fabulosa, repleta de pormenores, brilhante a nível de programação e o mais fascinante de tudo, as manifestações digitalizadas do público!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: AUDIOGENIC.
GÉNERO: SIM. DE FUTEBOL.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM ATARIK: 20.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: O MELHOR JOGO DE FUTEBOL!



BLOCK OUT

Não, não se trata de TETRIS 2, mas bem que esse subtítulo lhe seria bastante adequado. BLOCK OUT é, por assim dizer, o clássico TETRIS em três dimensões. No jogo, controlamos, uma a uma, as peças geométricas que, aleatoriamente, em formato e disposição, vão caindo num «fosso» paralelipípedo e é o nosso objectivo dispor das peças correctamente, de modo a que todas juntas formem uma base plana compacta e, quando isso acontecer, essa base desaparecerá. O problema está na disposição correcta das peças e o acumular de bases incompletas. O controlo sobre as peças que caem é o trunfo mais espectacular deste BLOCK OUT, sobre todos os jogos do género. Devido ao tridimensionalismo, podemos mover as peças em várias direcções e ajustá-las às nossas pretensões...

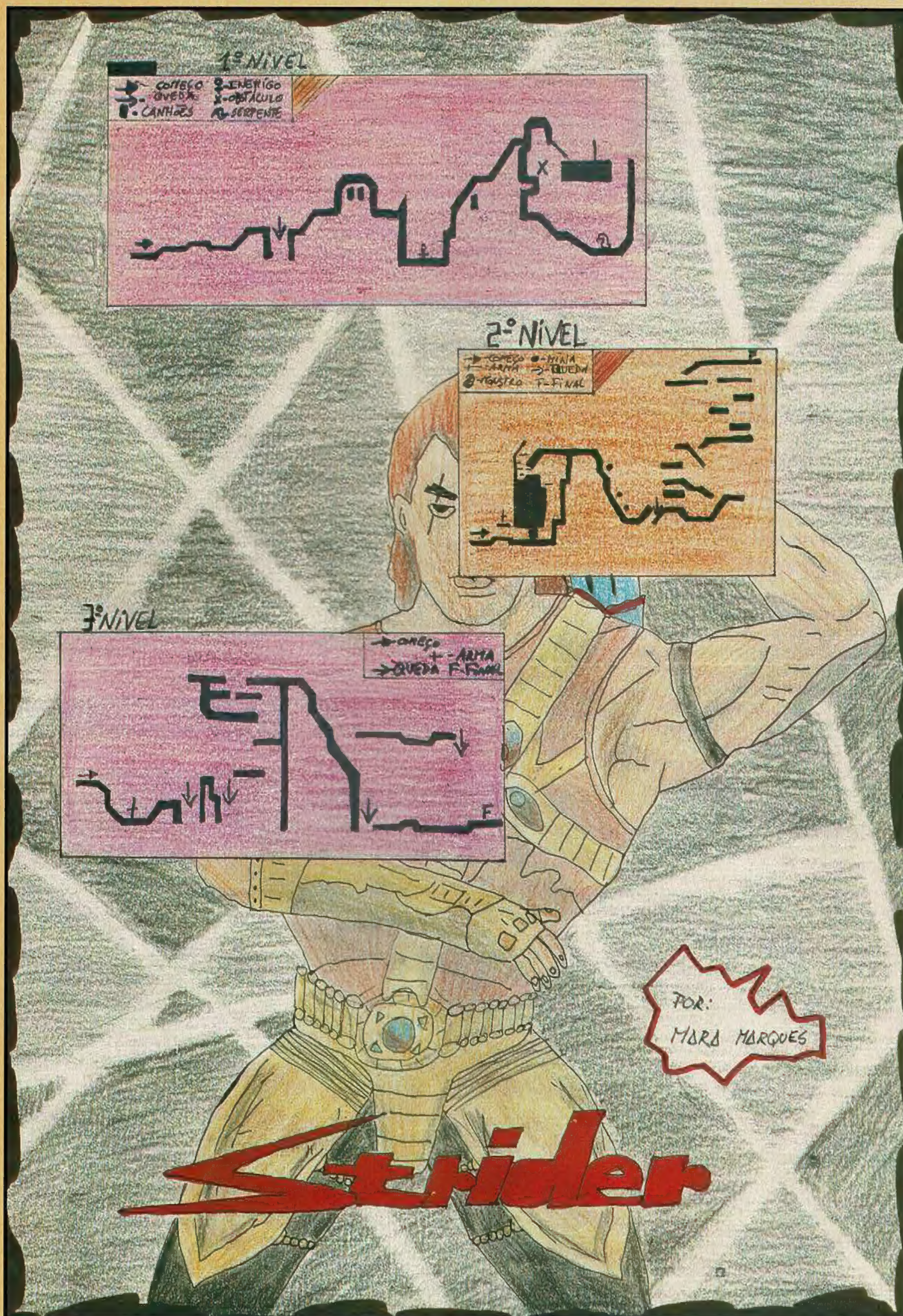
COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: CALIFORNIA DREAMS.
GÉNERO: HABILIDADE MENTAL.
USA: MOUSE/TECLAS.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 19.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: ADICTIVIDADE ACIMA DE TUDO!



SIM CITY

Estamos perante um complexo programa de estratégia de enormes proporções, devido a toda a sua brilhante complexidade e riqueza de interligações, entre todas as decisões levadas a cabo pelo jogador. SIM CITY, como o próprio nome nos sugere, trata-de se um videojogo que simula a construção de uma grande cidade industrializada, fazendo uso dos recursos disponíveis e partindo (ou não) praticamente do nada. Portanto, desempenhamos como que o papel de um arquitecto que, fazendo usufruto dos seus recursos económicos, tem que construir organizadamente uma cidade de «sonho»... Vários ícones nos fornecem todos os dados necessários para alcançarmos o que pretendemos. SIM CITY é um jogo comparável a um POPULOUS, só que com dose dupla de complexidade!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: INFORGAMES.
GÉNERO: ESTRATÉGIA.
USA: TECLAS/MOUSE.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM ATARI: 14.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: ORIGINAL É A PALAVRA DE ORDEM!



JUÍZES NACIONAIS

Rogério Paulo Simões Ferreira
Regadas — Casais Novos
4560 PENAFIEL

KICK OFF

Trata-se de mais um jogo de futebol. Desta vez podemos fazer parte de uma equipa de futebol e participar num campeonato recheado de equipas adversárias ou, simplesmente, efectuar um jogo amigável com um nosso companheiro. Em KICK OFF temos que ter bastante cuidado com as faltas de jogo, pois isso pode acarretar uma penalidade como um cartão amarelo e até mesmo levar à expulsão de um dos nossos jogadores. KICK OFF é sem dúvida um bom jogo do género e cheio de pormenores bastante aliciantes.

APRESENTAÇÃO: 20.
GRÁFICOS: 18.
SOM
(COMMODORE 64): 17.
MOVIMENTO: 17.
ORIGINALIDADE: 17.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: COMPRE JÁ!!!

Pedro Miguel Santos Ferreira
Rua Padre Joaquim das Neves, 1179
4435 RIO TINTO

RICK DANGEROUS

Há certos jogos que «prejudicam» qualquer jogador que fica fascinado pelas suas excelentes qualidades, pois o passatempo é tal, que outras coisas mais prioritárias ficam por fazer. É o caso deste RICK DANGEROUS. Pois bem, Rick é um destemido explorador e a sua primeira expedição leva-o na alçada da tribo Goolu, uma raça sangrenta que habita nas profundidades da selva amazónica. Mas o seu aeroplano despenha-se e, embora ileso do acidente, Rick vê-se envolvido numa série de sarilhos. RICK DANGEROUS é a não perder!

APRESENTAÇÃO: 20.
GRÁFICOS: 20.
SOM 48K: 18.
MOVIMENTO: 20.
ORIGINALIDADE: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: UM JOGO DE MUITA CLASSE!

JOGOS DE TOPO

ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
1 – PIPEDREAM	1 – PERSONAL NIGHTMARE	1 – RAINBOW ISLANDS
2 – KLAX	2 – OIL IMPERIUM	2 – PIPEDREAM
3 – RAINBOW ISLANDS	3 – NORTH & SOUTH	3 – NINJA WARRIORS
4 – SIR FRED	4 – HOUND OF SHADOW	4 – KICK OFF
5 – SHADOW WARRIORS	5 – FUTURE WARS	5 – FIGHTER BOMBER